



4TO. ENCUENTRO NACIONAL DE GESTIÓN CULTURAL MÉXICO
GESTIÓN CULTURAL Y COMUNIDADES



**La importancia de la imagen, en los
procesos de Gestión Cultural.**

*Creación y aplicación del proceso metodológico de la
E (Empatía) en proyectos interculturales.*

M.A.V Carmen Zapata Flores

INTRODUCCIÓN

Las hipótesis que se proponen para el estudio de los símbolos de las comunidades y pueblos originarios, se respaldan en temas de acercamiento en torno a la teoría de la imagen, presentes también en el contexto educativo y académico. El desarrollo de los conceptos metodológicos aplicados en el programa intercultural *El juego y sus raíces* se basan en definir: la forma, el símbolo y la representación, que aunados a la investigación y el trabajo comunitario que se encuentran en el contexto que nos acoge, se ha fortalecido no solo en los parámetros de las artes y el diseño, si no desde la gestión de la cultura.

Por ello, se ha comprobado que la representación, es un mecanismo idóneo para realizar un acercamiento comunitario; ya que sitúa la imagen social desde su comportamiento en el contexto, y transforma la representación a una forma gráfica y significativa. A través de un material ludográfico (un juego) esta imagen toma mucha relevancia para los actores de la cultura: la comunidad interna (indígena) y externa (jóvenes de servicio social).

Debido a que los signos han estado siempre presentes en la humanidad y por ende en lo social, es necesario abordar la cultura desde la visualidad. Hoy, en la llamada modernidad, se vive en una cultura en movimiento, trasformada, definida por Marshall Berman (2004) “como una depredadora de identidades, tradiciones y costumbres; la cual, nos arrebatara parte de nuestra esencia como precio por formar parte de ella” (pág.36), de tal manera que el presente trabajo tiene como fin último regresar a la esencia, a través de la importancia de la imagen social. La imagen, es la construcción sensible de una comunidad, “en este sentido, los códigos visuales garantizan en parte la cohesión de una comunidad y regulan la vida social” (Palací, 2009). Junto con la imagen, el programa se enfoca en el acto de jugar, ya que el juego es una buena manera de instruir y construir la imagen, Paul Rand (1968) sostiene que “el instinto del juego despierta la curiosidad, retiene la atención y reta las capacidades creadoras del ser humano; alimenta la motivación, la destreza, la observación, el análisis y la paciencia, el descubrimiento y la recompensa” (pág.156), esto sólo si el juego involucrado cuenta con reglas y normas.



Y ya que jugar es esencial para el ser humano, como actividad libre realizada por gusto, pareciera que debe ser considerado un privilegio, en las comunidades donde los niños trabajan a temprana edad o que viven contextos de violencia y abandono. El juego debiera ser un derecho por ser un rasgo cultural que han compartido todos los pueblos del mundo, pero esto no siempre es así en entornos vulnerables.

El programa entonces, visibiliza los problemas que atraviesa una comunidad, por medio del proyecto, de la cultura y de los materiales ludográficos, se persigue fortalecer además su economía creativa¹, a través de contextualizar la problemática comunitaria, se propone sumar otros sectores de las industrias culturales. Por el momento se ha vinculado con otras disciplinas, haciendo uso de otros medios de comunicación como: editoriales y audiovisuales. Sin embargo, es necesario vincularse con otras expresiones como: la música, las artes escénicas, literarias y por qué no, los medios virtuales, para difundir y proteger no solo un problema comunitario, sino también el patrimonio cultural inmaterial de las comunidades indígenas. Lo anterior, debido a que, los pueblos originarios son grandes portadores de patrimonio, Ivonne Flores (2015) menciona que “el patrimonio se adecua a nuevas situaciones y responde a las nuevas relaciones contextuales, aun se relaciona con valores y normas propias del pasado de las comunidades” (pág. 43). Por ello es necesario divulgarlo. El patrimonio inmaterial ha sido definido por la UNESCO (2013) como “los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas, objetos, artefactos y espacios culturales, inherentes de una comunidad, grupos de individuos que reconozcan e integren su patrimonio cultural”.

Así pues, las acciones que resultan a través del programa, buscan sumar a las políticas de cultura, e incluso a los derechos colectivos. Los materiales, funcionan como una “acupuntura cultural” que recopilan, muestran y comparten los elementos del patrimonio comunitario. La creación de un material ludográfico, funciona no solo como registro de la

¹ Entiéndase a la economía creativa como: las operaciones que generan los productos creativos (resultantes).

Cada operación puede contener dos valores complementarios: el valor de la propiedad intelectual intangible y el valor de la plataforma física.

imagen, si no como un producto con fines de mercado, al respecto Eduardo Nivón (2013) menciona que “los recursos históricos son transformados deliberadamente en un producto que pretende satisfacer las demandas contemporáneas de consumo” (pág. 13) hacerlo con y para una comunidad, resulta idóneo para materializar acciones interculturales.

Así pues, *El juego y sus raíces* ha trabajado para fortalecer la interculturalidad bajo un proceso epistemológico adaptado de algunas otras estrategias, gestado primeramente en la imagen, el diseño y encaminado después hacia lo social, por su puesto desarrollándose con ayuda de otras disciplinas. Por ello es grato compartir esta estrategia de acercamiento, para que también la utilicen los gestores culturales desde sus trincheras.

EL PROCESO DE LA E UN ESPACIO VACÍO, PARA LA EMPATÍA.

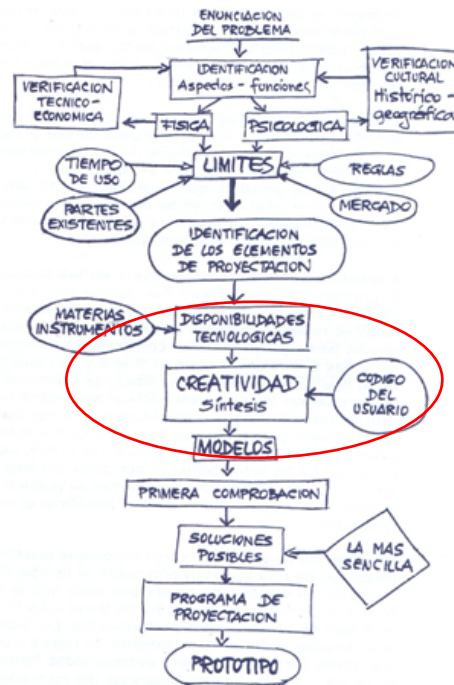
Los métodos siempre han estado presentes en la educación occidental², y aunque hay algunas disciplinas que han privilegiado lo vivencial (como la etnografía y la sociología) la recopilación de resultados, la medición y los parámetros de formación que de estas estrategias han resultado, siempre son lo último que se considera en un proyecto.

Roberto Guerra (2011) menciona que “pese a que las tecnologías de la información han contribuido enormemente a la visibilización de un creciente número de iniciativas, la balanza sigue inclinada hacia dar cuenta de lo que se hace, más no necesariamente, de cómo se hace y lo que se genera a partir de dicho quehacer”. Y tanto para la comunicación visual como para la gestión cultural, los análisis se ejecutan sobre la marcha o son el resultado de una reflexión extemporánea. Por lo anterior y a partir del primer proyecto que genera el programa, se decide encontrar un proceso adaptado al trabajo comunitario, tomando en cuenta que los profesionales involucrados (en su mayoría diseñadores), no conocen otras

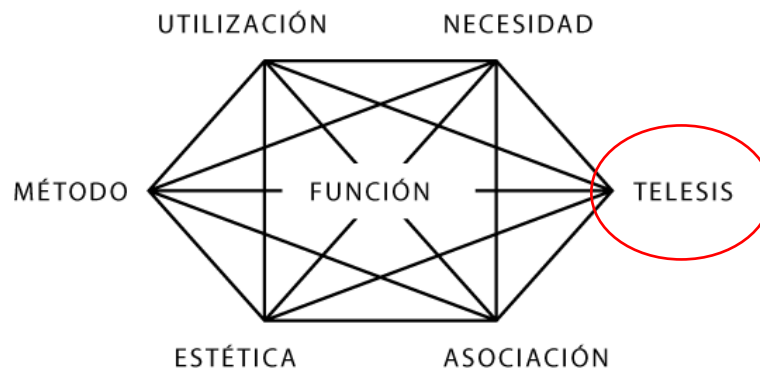
² Este término será ocupado en los contextos urbanos y de la ciudad, que contemplan la separación entre religión y Estado, regida por el capitalismo; el contexto es muy diferente en algunas comunidades indígenas y pueblos originarios, en donde, aunque existe un sincretismo, su forma de vida difiere de los primeros. Lo occidental también se refiere a la historia del arte de los países del continente europeo.

metodologías que no sean las encaminadas a su actividad y que, además consiguiera adaptar este método al quehacer de los pueblos originarios, sin irrumpir en sus contextos particulares. Se inicia estudiando la *Metodología Proyectual*, que enuncia en su proceso la identificación de un problema (p), hacia una solución (s), en su desarrollo define y complejiza el problema, para ser guiado por una idea y encontrar la solución.

Esta metodología, propuesta por Bruno Munari (1989) privilegia la creatividad como un ingrediente que puede realizar varios modelos para llegar a una solución, en su libro *Como nacen los objetos*, menciona que “el proceso proyectual cambia: la búsqueda de una idea de este tipo es, desechada en favor de otra forma de proceder más creativa” (pág. 25). Durante este proceso, define como esquemas a todos los acercamientos del problema a la solución, de esta metodología se retoma entonces la parte de la síntesis de la creatividad, a través de los códigos de lo que llama el *usuario*.



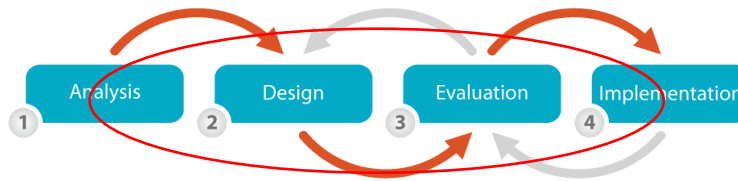
Por otro lado, la función de hacer algo (un producto o, en este caso un proyecto cultural) siempre están bajo los preceptos de: uso, necesidad, asociación y estética, esto si se produce un método que se encuentre bajo el uso deliberado de los procesos de la naturaleza y de la sociedad para la consecución de las metas. En *Diseñar para el mundo real*, Viktor Papanek (2014) manifiesta lo anterior como una tétesis: un progreso planificado; que, si se encamina a un proyecto comunitario, se convierte en una tétesis colectiva, la cual también se retoma, tomando en cuenta que siempre habrá una confrontación cultural.



Por otro lado, antes de la aplicación del *design thinking*, como una metodología de éxito atribuido a la experiencia del usuario, Donald Norman (2004) crea el *diseño emocional*, consistido en diseñar con la intención de generar emociones en las personas. Centrándose en las preocupaciones, los valores y los significados personales, le llama: *la experiencia del usuario*, “las emociones cambian la forma en que el cerebro resuelve problemas, es decir, hacen sentir mejor a las personas, que así pueden pensar de manera más creativa, lo que se traduce en encontrar soluciones a los problemas más fácilmente” (pág. 21)

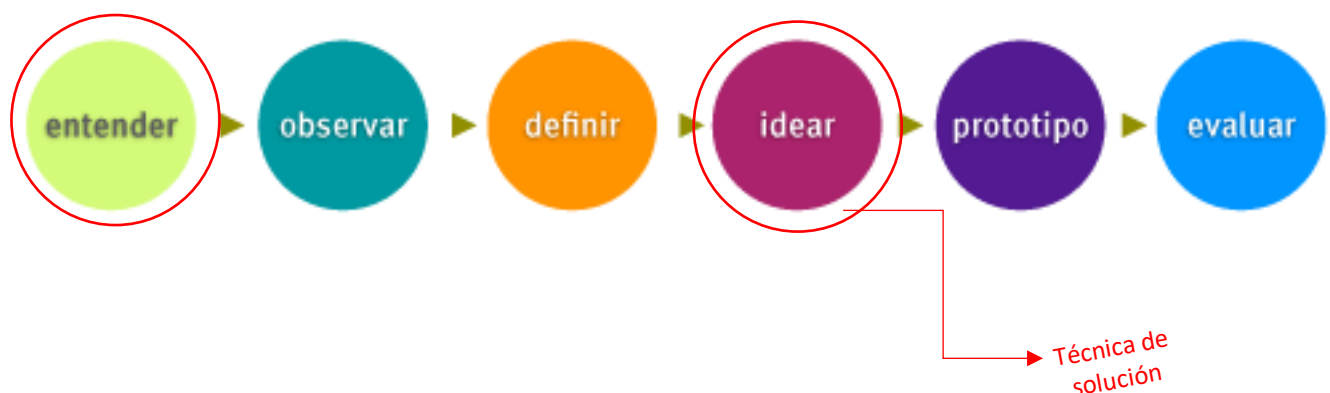
En este proceso se identifican tres estados: el nivel visceral, el de comportamiento y el reflexivo, se retoma entonces el nivel reflexivo, pues tiene la capacidad de generar consciencia requiriendo: experiencia, memoria y reflexión. Comprobando que, el estado emocional reflexivo se encuentra durante el proceso de un proyecto cultural y social.

User Centered Design



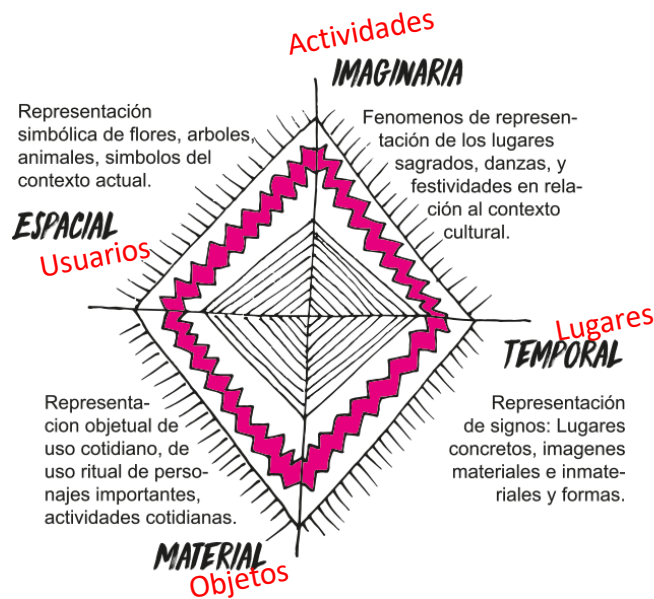
Lo anterior lo retomó agencia IDEO, creadores de los primeros parámetros para el pensamiento de diseño (*design thinking*), metodología que cada vez es más frecuente adaptar a los proyectos culturales. Pero se ha identificado que en caso de los proyectos realizados junto con comunidades indígenas no siempre es lo adecuado, pues el design thinking al ser una metodología occidental, que se gesta desde el diseño comercial-capitalista aplicado a objetos industriales, si no se identifica bien el fin, el proceso se vuelve confuso. Es un hecho que, dentro de esta metodología, hay conceptos que se rescatan, por ejemplo, en el primer bosquejo hecho por Roger Martín, al que él llama *pensamiento integrador*, aplicado con éxito en Europa y Latinoamérica.

Se trata de antropocentrismo, el cual ha logrado ganar un espacio para abordar los problemas atribuidos en la agenda 2030 para el desarrollo sostenible: agua, pobreza, igualdad calentamiento global, bienestar, educación etc. El *design thinking* se ha aplicado al contexto cultural, bajo un concepto importante: el de construir a fin de pensar y no al revés. Por ello, El juego y sus raíces eligió dos parámetros de esta metodología: entender e idear, para enfocar la metodología en el primer proyecto: *Lotería cultural Mixteca Baja Tututepec*, que se inclinó hacia el último concepto: Idear, encontrando una técnica de solución.



Dicha técnica fue la llamada AEIOU, definida por sus siglas en inglés como: activities (actividades) environments (lugares), interactions (interacciones), objects (objetos), users (usuarios), la cual tuvo muchas concordancias con otro método que se utilizó, los parámetros de representación de Fernando Zamora, identificando la representación en los cuadrantes espacial, imaginario, material y temporal es decir aplicados a la imagen.

Lo más importante era encontrar la forma en la que los niños de la comunidad perciben su entorno y lo representan, entendiendo que el acto de percibir —mirar, seleccionar, discriminar y construir— se ha heredado, pues de acuerdo con González Ochoa “el fenómeno de percepción es cultural, el cerebro interpreta las informaciones de luz y color y lo hace a través de mecanismos que no son naturales, ya de tipo biológico, si no cultural: aprendidos” (2005:14) esto además fortalece el patrimonio cultural intangible de la comunidad en cuestión, por ello los dibujos realizados con la comunidad son imágenes esenciales.



Aunque el design thinking unido a los parámetros de representación fueron cruciales para entender el contexto comunitario, no se logró contener el término identidad, dejando de lado la medición de las experiencias gestadas y la experiencia, lo anterior aunado a los conflictos

que se tuvieron dentro del equipo a la hora de lidiar con las actividades y problemas propios de un proyecto.

Por ello, trayendo a colación los conceptos: creatividad, tésis y la emoción, para el segundo proyecto se voltea a ver el primer parámetro del design thinking: entender, encontrado en otros contextos como *empatizar* que apela a la afectividad como primer ingrediente al realizar un proyecto de diseño social, cultural, pero sobre todo creativo. Ya no era solamente importante privilegiar la imagen a través de la experiencia y búsqueda de la representación, sino que es por medio de ella y el proceso de empatía, que es posible gestar un acercamiento afectivo desde un inicio.

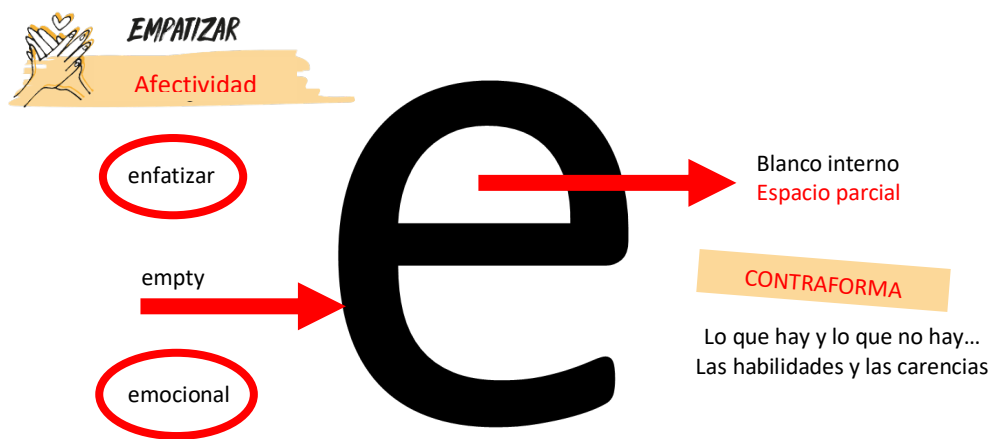
De esta manera nace el proceso de la E, haciendo analogías con ingredientes del diseño y la comunicación visual, específicamente en la disciplina de la letra (tipografía), donde para construir una letra se tiene que tomar en cuenta la forma, pero sobre todo el espacio parcial: el blanco interno, es decir: el vacío. Este concepto se encuentra también al diseñar un objeto, traducido en una forma tangible como lo que hay y lo que no hay.

Por lo anterior, para el proceso cultural, es necesario enfatizar, el vacío (en su traducción empty) de lo emocional: empatizar. Como gestor, como alumno de servicio social, como diseñador, pero sobre todo como participante de un proyecto cultural y como miembro de una comunidad, habría que resaltar entonces “lo que hay y lo que no hay”. Es decir, las habilidades, pero también las carencias de quien se involucra, pues es en la llamada *contraforma*³, donde puede encontrarse en uno, lo que le hace falta al otro, no es un proceso individual, es siempre en conjunto.

Un proyecto cultural debe verse como un todo, un universo y este proceso metodológico solo funciona si se ve al otro como igual, si el profesional se quita el traje de profesional y se mira como un miembro más de la comunidad, luego entonces se encontrará en el

³ El espacio vacío de un carácter tipográfico, este busca el equilibrio entre el blanco y el negro y entre las formas.

proceso constante de estar atento a sus emociones, pero también a las emociones de los otros. El proceso, encuentra en el “vacío” esas carencias que el participante tiene, es decir, habrá quien sea muy bueno para una cosa, pero para otra no. Habrá quien esté atento a sus emociones en un trabajo cultural, pero habrá quien no, entonces tendrá que hacer fuerza con los demás miembros, para sacar adelante un adecuado trabajo en equipo, un auténtico trabajo multidisciplinario.



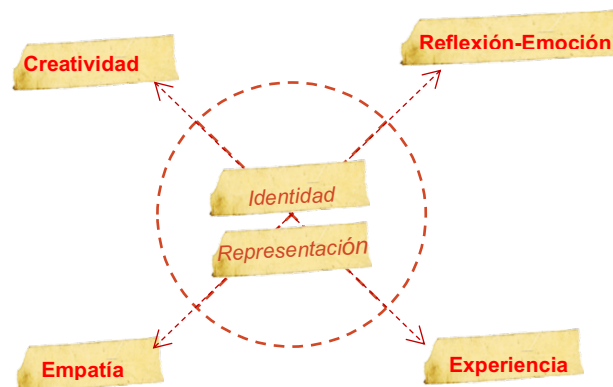
Esta metodología (proceso) se ha enriquecido desde otras disciplinas: la pedagogía, el derecho, la comunicación, las ciencias políticas, el desarrollo y gestión interculturales, entre otras. Son los miembros que han trabajado en los proyectos quienes, haciendo una analogía con sus propios procesos y disciplinas, los han adaptado en comunidades diferentes, dotado los proyectos de auténtica calidad comunitaria,

EL ACERCAMIENTO COMUNITARIO, LA CONSTRUCCIÓN DE TALLERES.

La cultura es un concepto semiótico, un conjunto de sistemas de significación es parte de la identidad, por ello se le llama: identidad cultural. Es este manojito de condiciones simbólicas las que permean al hombre y le dan un sentido de pertenencia; es así que, como seres de auto interpretación, los seres humanos construyen la cultura por medio de símbolos los cuales abrazan una identidad simbólica.

El individuo se constituye por dos factores: el biológico y el simbólico, Pérez Tapias (1995) menciona que “no podemos desvincular ambos aspectos, pues la simbolicidad de lo humano implica, de alguna manera, una estrecha relación con su parte biológica. Pero tanto lo biológico como lo simbólico forman parte del hombre” (pág. 123) es por ello que los talleres de apreciación artística que se han construido a través de la metodología tienen como fin último, generar la auto interpretación en pro de reforzar la identidad cultural de las comunidades con las que se han implementado el programa.

A través de la creatividad, el proceso planificado, la reflexión-emoción, la experiencia y la empatía, los talleres de apreciación artística encontraron los íconos y símbolos comunitarios que después se aplicaron en los materiales ludográficos, los talleres fueron un gran reto porque a la par de obtener los datos que darían forma al material, debían privilegiar la experiencia comunitaria y la identidad.



Por lo anterior, había que encontrar un equilibrio entre lo identitario y lo emocional, el taller llamado *Lo que más me gusta de donde vivo*, implica realizar actividades plásticas donde los niños y niñas de las comunidades expliquen gráficamente lo que hay en su comunidad, de esta manera, se encuentran símbolos de: flora, fauna, personajes importantes, oficios de sus padres, arquitectura o lugares sagrados, entre otras cosas que hablan de la forma natural de cómo se relaciona el niño con su entorno y su cultura.

Derivado de ese taller se crea entonces el segundo llamado *Sueños de mi comunidad*, donde a partir de los primeros dibujos de flora y fauna, los participantes construyen un alebrije (hecho de cartón y color), mezcla de los elementos comunitarios, al ser una actividad grupal se convierte en una convivencia íntima e interesante, pues el diálogo se vuelve el eje central. Los talleres se han aplicado con comunidades wixaritari (huicholes) y ñu saavi (mixtecos) y con niños de la comunidad maya, nahua y hñahñu (otomíes)



1.- Talleres de apreciación comunitaria. De arriba hacia abajo: mixtecos, nahuas, mayas, hñahñu y wixaritari, impartidos entre el 2010- 2019

Por otro lado, y derivado del estudio que se realizó a través del segundo proyecto *Memoria Nahua*, realizado con bordadoras de Xiloxochico Cuetzalan en el estado de Puebla, se idearon otros talleres no solo para los niños, si no para otros miembros de la comunidad, es así que se idea el taller de derechos culturales *Lo que siento cuando...* en este taller además de conocer conceptos de derechos humanos, se privilegia el sentir de las artesanas al momento de bordar, manifestándose en *lo que siento cuando bordo*, este taller puede ser replicado para asistir otros contextos y otros sentires.

Otro acercamiento es la actividad *Instante*, la cual se basa en la fotografía instantánea, que forma un lazo de empatía con el entrevistado, esta estrategia ha sido de mucha ayuda a la hora de realizar el acercamiento con personas mayores, no solo para la recopilación de información, si no de sus sentires al respecto de la vida comunitaria. La actividad crea un círculo de confianza, en la dialogo se obsequia la fotografía, obteniendo gran impacto en el acercamiento.



2.- Estrategias de empatía: lo que siento cuando... e instante implementadas en 2018-2019.

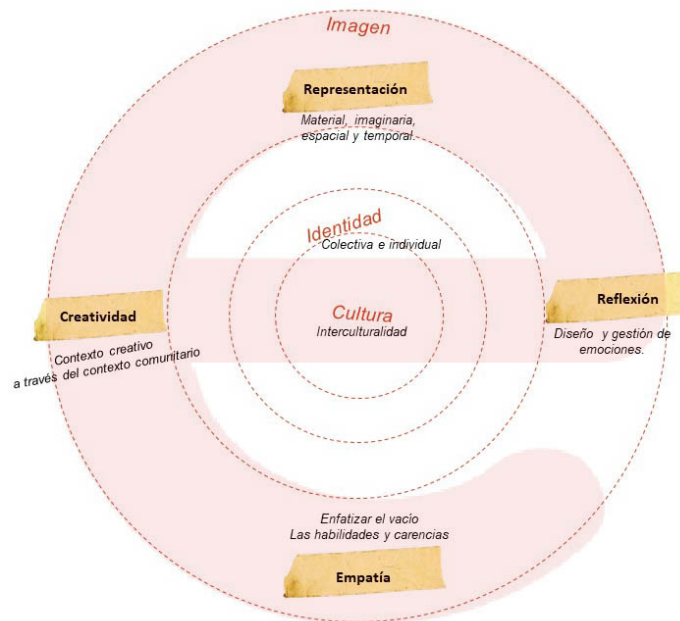
En todas estas actividades se privilegia lo visual, la construcción de la imagen comunitaria y la forma en la que está presente el patrimonio inmaterial en el contexto actual, las estrategias se planean tomando en cuenta el proceso de la E, enfocándose en las fortalezas no solo de la comunidad, sino del equipo de trabajo y de los agentes externos, la razón principal de los talleres es formar un lazo comunitario, un lazo intercultural enriqueciendo el material ludográfico.

LOS MATERIALES LUDOGRÁFICOS: BIENES CULTURALES Y SIMBÓLICOS.

Actualmente la cultura urbana se encuentra en los procesos creativos de apropiación y enriquecimiento cultural; dentro de ellos, la imagen y los símbolos se convierten en parteaguas para la evolución de la identidad cultural mexicana. Por un lado, hay una constante resistencia a la homologación, pero por otro hay un apetito por el sentido de pertenecer a un grupo cultural, en la búsqueda de esquemas, formas y representaciones de otras culturas “la identidad cultural se desvanece en la sola semejanza de acciones, pero sin sentido de colectividad dejando de ser, por ello, verdadera cultura, relativizándola” (Mota Rodríguez: 2013: 145); muchos mexicanos viven el anhelo de la conservación de esta identidad particular.

Las comunidades hacen realidad su colectividad, por ello si las imágenes dan identidad, entonces debe apelarse por construir una identidad simbólica, que englobe la individualidad y la colectividad, si se comprende de esta manera, se estrecha la relación de la imagen con la interculturalidad. Crear materiales ludográficos fomentan lo intercultural, donde el actor externo se vuelve parte de la comunidad en las actividades de acercamiento. Los materiales (juegos) se construyen dentro de los talleres, se dialoga con los niños acerca de los íconos y símbolos más representativos para la vida comunitaria, pero también se resuelve la parte gráfica y significativa con las personas mayores, a través de los enlaces y acercamientos que suceden en la comunidad misma. El objetivo primario es que los materiales impacten a la comunidad internamente, para llevarlos a su divulgación fuera de ella.

De esta forma, los valores simbólicos son difundidos, aunado a esto el programa crea también una identidad gráfica y un material audiovisual, lo cual se conecta en el proceso de la E.

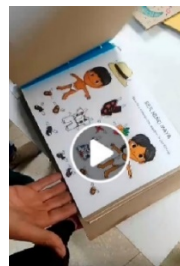


LOTERÍA CULTURAL MIXTECA BAJA TUTUTEPEC

Este proyecto se logró mediante el trabajo colaborativo, la recopilación de los conceptos simbólicos, complementando con jornadas de dialogo para decidir cómo elaborar el tipo de material ludográfico junto con la comunidad. El trabajo comunitario es la pieza clave de este tipo de proyectos, ya que hay instituciones y empresas que han elaborado materiales y juegos didácticos para las comunidades, pero estos no revelan el trabajo con la cultura viva comunitaria. Uno de los propósitos centrales de la *lotería cultural* fue la preservación y reavivación de la lengua materna, se decidió crearla con los nombres de cada una de las cartas de forma bilingüe (en español y mixteco). La traducción, corrió a cargo de las hermanas Estela y Petra López Pérez, así como de la señora María Hernández (que son unas de las personas que conocen el mixteco a profundidad y tenían el interés de reavivarlo

Allende, de la comunidad de Dzitnup Yucatán. El proyecto consistió en realizar un libro cartonero para difundir los derechos y valores del niño maya, ya que se identificó dentro de la comunidad, algunos casos de abuso infantil, maltrato y poca empatía de los padres hacia sus niños y niñas, además al ser una comunidad cercana a Tulúm en el estado de Quintana Roo, la niñez se encuentra aculturizada, por ello había que reavivar algunos procesos culturales: como la identidad, la indumentaria, las leyendas y la gastronomía que forman parte del patrimonio inmaterial. Se realizaron entrevistas y acciones comunitarias con sus miembros incluida la directora de la escuela, la maestra María Candelaria May Novelo, quien ha fomentado el uso del hipil para el homenaje los días lunes. Paalal, fomenta algunos valores, como el respeto, la solidaridad, el trabajo en equipo, la identidad, entre otros.

Se crearon personajes que guían el proceso del libro, el cual contiene mecanismos de despliegue (pop-up), hojas de colorear, muñecos recortables y algunos otros instrumentos para jugar, además se realizó la animación llamada: el colibrí, que puede verse en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=n9ifpcvozew>



3.- Paalal: ilustrando la niñez maya, Dzitnup Yucatán 2018.

MEMORIA NAHUA XILOXOCHICO CUETZALAN PUEBLA

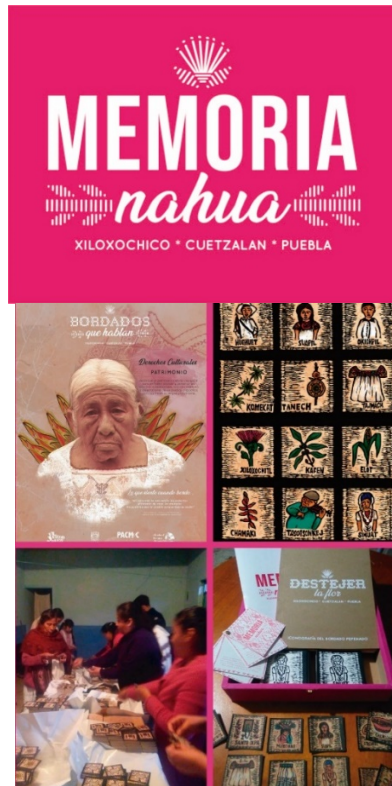
Para este proyecto el primer objetivo fue realizar una adecuada vinculación con la comunidad de Xiloxochico, el equipo compartió su conocimiento, trabajando en conjunto un taller de apreciación plástica, involucrando estrategias de diversas áreas: desarrollo y gestión interculturales, comunicación y diseño y comunicación visual, con lo que fue mucho más fácil realizar el acercamiento. Las estrategias incluyeron un acercamiento a los derechos culturales, para reforzar la visión intercultural y mediante visitas mensuales, se enfocaron además a la búsqueda de los iconos más representativos, a forjar relaciones solidarias puntualizando las siguientes actividades:

- Grabación de la mayordomía a san juan bautista, marzo 2018
- Impartición del taller a la niñez lo que más me gusta de donde vivo, abril 2018
- Grabación de la fiesta patronal a maría auxiliadora, mayo 2018
- Toma fotográfica y convivencia con las bordadoras, junio 2018
- Asistencia al encuentro tejiendo nuestras vidas, julio 2018
- Taller de derechos culturales: lo que siento cuando bordo, diciembre 2018

En todas las visitas se fortaleció la investigación, realizando el registro de íconos de la comunidad, ya con el reconocimiento de esta parte de la cultura, se aplicaron los conceptos en los veinticuatro iconos con los que se creó un juego de memorama, que no sólo se transmite entre las bordadoras y la niñez. Al desarrollar el primer taller, se encontró un problema de plagio y explotación del bordado por eso, se planeó el taller sobre derechos culturales, para que por medio de este intercambio las mujeres definieran la importancia de su quehacer cultural. Se crearon además carteles y un vídeo documental, campaña estratégica que se nombró: *bordados que hablan* el cual puede verse en el siguiente enlace: (<https://www.youtube.com/watch?v=nhf3plchzaq&t=7s>)

Algunos de los iconos presentes en el material son: el altar, la cera, las flores y collares que se involucran dentro de los rituales de la fiesta patronal, los trajes tradicionales, así como la importancia de los elementos para la cocina, el maíz, el pollo, el mole y los tlayoyos etc.

Se concretó, además una publicación que explica la vida social y cultural del pueblo, llamada *Destejer la flor*, el proyecto fue apoyado por PACMYC Puebla, se imprimieron un millar de ejemplares, mismos que se encuentran divulgando en exposiciones, ferias y algunas universidades.



4.- Memoria nahua, Xiloxochico Cuetzalán Puebla 2018-2019.

De esta forma, el programa *El juego y sus raíces*, fortalece las enseñanzas de vida y los procesos sociales comunitarios, la materia prima son los participantes que se han involucrado, sin su mirada y perspectiva no podría nutrirse cada proyecto, sin la comprensión del proceso de la E, el trabajo comunitario, podría ser parcial. El programa ha recibido más de treinta y cinco alumnos, dentro del programa de servicio social dentro y fuera de la UNAM, el último proyecto terminado es Jämadi: semillas del sol, un material que resignifica el juego de serpientes y escaleras realizado con la comunidad El águila pueblo hñahñu del Valle de Mezquital, Hidalgo.

El proceso de la E, se ha ido nutriendo cada vez más de otras disciplinas, trabajando de manera integral en el programa, ya que a partir de las diversas experiencias se ha desarrollado un manual de proyectos que contiene además del cronograma específico, un calendario de distribución, así como la planificación referente a los costos, tiempos de reproducción y evaluación de cada proyecto. Se lleva un cuaderno de campo, libro de vivencias con cada participante, de esta forma, se fomenta la organización y profesionalización no solo del trabajo de la imagen y el diseño, si no de la misma Gestión Cultural.

BIBLIOGRAFÍA

- *Berman, M. (2004) *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad* (All that is solid melts into air. The experience of modernity) México: Siglo XXI.
- *Flores, I. (2015) *Identidad cultural y el sentido de pertenencia a un espacio social una discusión teórica*. México: UV.
- *Guerra R. (2011) *Sistematización de proyectos culturales*, Elaborando un proyecto cultural. Guía para la formulación de Proyectos Culturales y Comunitarios” del mismo autor. Editado por Escuela de Gestores y Animadores Culturales. Chile: EGAC.
- *González Ochoa, C. (2005) *Apuntes acerca de la representación*. México: Instituto de Investigaciones Filológicas-UNAM.
- *Halbwach, M. (2013) *Memoria Colectiva*. Argentina: Miño y Dávila.
- * Mota Rodríguez, A. (2013) *Hermenéutica analógica, identidad y pluralismo cultural* (Tesis de doctorado en Filosofía. México: Instituto de Investigaciones Filosóficas-UNAM.
- *Munari, B. (1989) *Como nacen los objetos*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- *Norman, D. (2004). *Emotional Design. Why we love (or hate) everyday things*. Nueva York: Basic Books.
- *Nivón, E. (2018) *Cultura de masas y cultura popular frente a la gestión cultural*. PCGC, México: UAM-I.
- *Nivon, E, Carmen, Pérez, Diego Prieto y Yanet Lezama. (2013) *Lineamientos metodológicos para la gestión de los sitios históricos inscritos en la lista del Patrimonio Mundial de la UNESCO*. México: Be Press.
- *Palaci, E. (2009) *Comunicación para diseñadores*. Buenos Aires: Nobuko.
- *Pérez Tapias, J. (2009) *Filosofía y crítica de la cultura: Reflexión crítico-hermenéutica sobre la filosofía y la realidad cultural del hombre*. Madrid: Trotta.
- *Rand, P. (1968) *El diseño y el instinto del juego*, La educación Visual compilador Georgy Keps. México: Novaro.
- *Zamora, Fernando (2007) *Filosofía de la imagen: Lenguaje, imagen y representación*. México: UNAM.